во второй половине xx века великие державы соперничают за военное превосходство на мировой арене. отряд изгоев, мечтателей, борцов и правительственных лабораторных крыс, выпавших из низов общества, возрождаются как солдаты удачи, скользящие по паутине интриг и заговоров. возможно, ваш премьер-министр подвергся психической атаке во сне. возможно, ваши лучшие ученые случайно открыли врата в другое измерение. возможно, ваши враги находятся на пороге создания совершенного роботизированного супер оружия, астральной проекции или биологического оружия. за хорошую цену эти люди могут помочь.

и когда у вас закончатся все варианты, самое время звонить в...

FIST

FREELANCE INFANTRY STRIKE TEAM

ТИТРЫ

авторство, дизайн и вёрстка

b. everett dutton

консультант

dominik kirsten-parsch

схематика

john titor, uxoinfo, heroicrelics, и numrich corporation

тесты проведены

brooke schnoor и mike tarnowski

вдохновлена

avery alder's "simple world"

chris p. wolf's "offworlders"

hideo kojima's "metal gear solid"

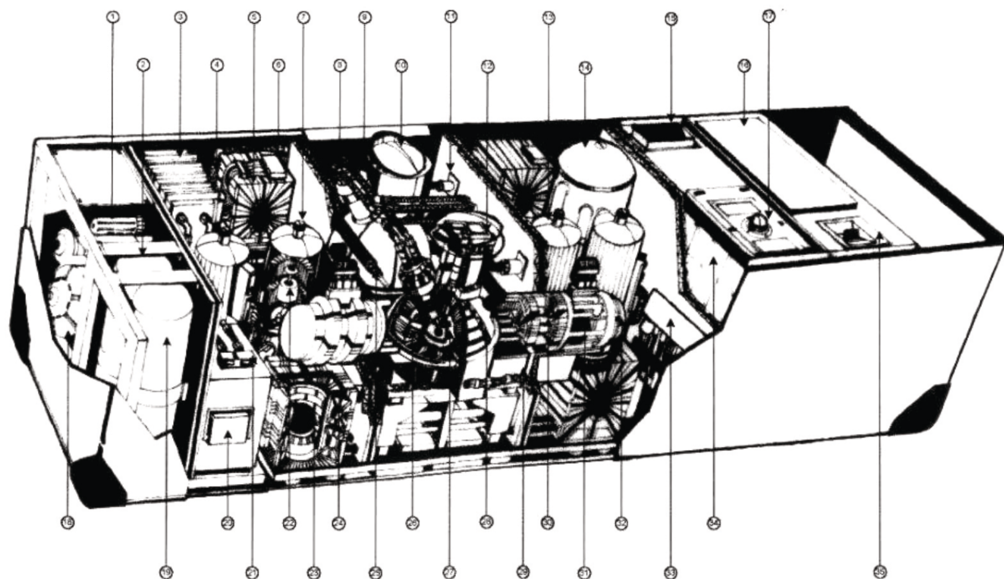
john harper's "мир подземелий"

stephen j. cannell и frank lupo's "команда а"

arnold drake, bob haney,
и bruno premiani's "роковой патруль"

создано под лицензией

cc by 3.0 us (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/us/legalcode)



ИГРОКИ

с чего начать
всё что вам понадобится для игры, стр. 1

создаём наёмника
что такое черты и создание персонажа, стр. 2

броски кубиков
рискованные действия и правила ведения боевых столкновений, стр. 5

ход игры
структура миссии и развития персонажа, стр. 6

ВЕДУЩИЙ

руководство ведущего
примечания по операциям рефери, стр. 7

качество повествования
заметки о театре ума, стр. 8

создание контента
краткое справочное руководство по лудомеханике, стр. 9

ПРИПАСЫ

лист персонажа
многоразовая форма для оперативника FIST, стр. 10

список черт (также включает файлы циклопов)
список известных черт оперативников FIST, стр. 14

список ролей
список известных мотивов оперативников FIST, стр. 21

С ЧЕГО НАЧАТЬ

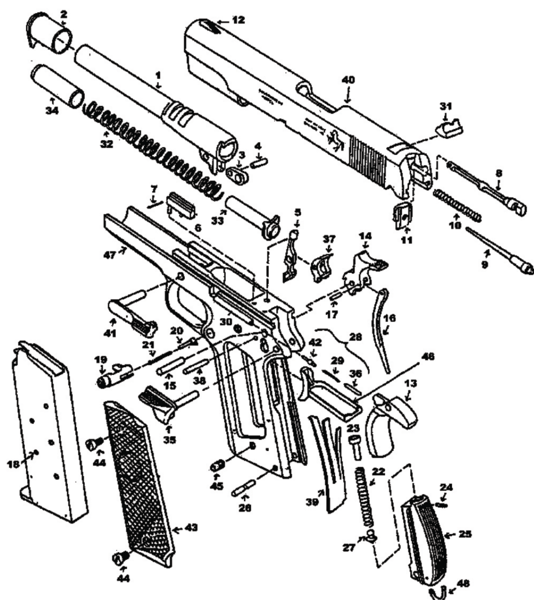
что вам понадобится для игры в FIST:

- эта книга
- от двух до шести других игроков
- по меньшей мере два шестигранных кубика (“2К6”)
- копия листа персонажа для каждого игрока, стр. 10
- копии листов черт и ролей, стр. 14–21
- бумага и карандаши

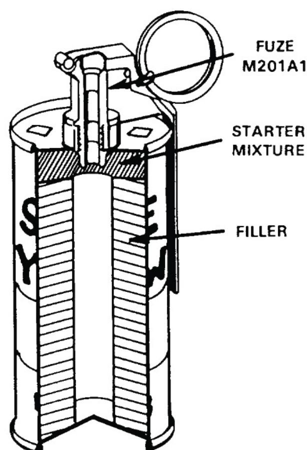
играйте разговаривая

игра в FIST проходит как беседа между игроками и ведущим. ведущий описывает историю, окружающий мир, персонажей его населяющих, и тех с кем взаимодействуют игроки. игроки отвечают, спрашивают ведущего о деталях, разговаривая с персонажами, с которыми они сталкиваются, и рассказывают о своих собственных действиях. когда игрок делает что-то рискованное, ведущий говорит им, как бросить кости, чтобы узнать, что произойдет дальше.

FIST не имеет формальных ходов, разделенных на определенное количество действий. игроки будут по очереди разговаривать друг с другом и с ведущим, но в основном так же, как и в обычном разговоре. в FIST, это нормально, пусть все идёт естественным образом, игра создана так, чтобы было весело, игралось быстро, и атмосферно. иногда вы будете в центре внимания, описывая что-то крутое, сложное или запутанное. в других случаях вы будете выходить из центра внимания, чтобы позволить другим игрокам делать то же самое.



СОЗДАЁМ НАЁМНИКА



как работают черты

черты это те кирпичики из которых строятся персонажи в FIST. Каждая черта дает вам три вещи: специальный навык или преимущество, предмет инвентаря (оружие или гаджет) и модифицирует вашу статистику (например, атрибуты или пункты здоровья (ПЗ)). выбор нескольких черт создает целостного персонажа. когда персонаж развивается, он приобретает еще одну черту—это как добавление еще одного кирпичика, что делает его более сложным или мощным.

создание персонажа

вы принадлежите к легендарному отряду наемников-отщепенцев под названием FIST. вы солдат удачи, который не вписывается в современное общество. вы один из маленьких парней, пойманных вихрем смерти и разрушения бессмысленных прокси-войн и репрессивных режимов. вы также можете быть кем-то, кто может превратиться в призрака или управлять пчелами лишь силой мысли. паранормальные тайны холодной войны-это ваш хлеб с маслом, и вы боретесь за свою жизнь, сводя концы с концами вместе с другими, такими же как вы.

1. возьмите лист персонажа (стр. 10)

на видном месте в листе персонажа находятся атрибуты: СИЛА, ТАКТИКА, КРЕАТИВ и РЕФЛЕКСЫ. атрибут представляет уровень мастерства персонажа при столкновении с соответствующей задачей. более высокое число означает более высокие шансы на успех при использовании этого атрибута.

2. выберите две черты из списка (стр. 14)

запишите выбранные черты на вашем листе персонажа. держите лист со списком черт под рукой.

3. заполните свои АТРИБУТЫ, ИНВЕНТАРЬ, БРОНЮ и ПЗ

все ваши атрибуты начинаются с 0. вычислите, что они собой представляют после выбора двух черт, и запишите. все персонажи начинают с опционального пистолета (урон 1К6) в своем инвентаре. заполните остальную часть вашего инвентаря любыми предметами, которые дают ваши черты. вы можете носить столько предметов, сколько захотите, но использовать можете только одно оружие за раз.

все персонажи начинают с 0 БРОНИ. если один из предметов в вашем инвентаре дает бонус к БРОНЕ, вы можете носить его установив в качестве своей БРОНИ вместо 0. если позже вы получите лучшую броню, можете носить ее вместо имеющейся, но вы можете носить только одну вещь за раз. БРОНЯ не складывается.

все персонажи имеют МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ, равные 12+ СИЛА + РЕФЛЕКСЫ. заполните ваше МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ. ПЗ расшифровывается как “пункты здоровья” и определяет, сколько вы можете получить травм прежде чем умрете.

4. выберите роль из списка (стр. 21)

ваша роль-это то, что ваш персонаж всегда хочет делать. вы не можете выбрать роль, которую уже исполняет кто-то другой.

5. выберите кодовое имя

выберите себе кодовое имя, которое соответствует тому, кто вы и чем занимаетесь. кроме того, укажите настоящее имя, но никогда не говорите его никому, даже ведущему, по крайней мере до тех пор, пока не настанет совершенно интимный и драматический момент.

23 ОКТЯБРЯ 1962

МЕМОРАНДУМ ДЛЯ: ДИРЕКТОРА [redacted]
ЦЕНТРАЛЬНОГО РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО АГЕНТСТВА

ОТ: ПРЕДСТАВИТЕЛЬ [redacted]
ОБЪЕДИНЁННЫХ НАЦИЙ

ПРЕДМЕТ: ДАННЫЕ О ВНЕДРЁННЫХ ЧЛЕНАХ КУБИНСКОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ "FIST"
ИНФОРМАЦИОННЫЙ ФАЙЛ № [redacted] [redacted]
КОДОВОЕ ИМЯ: **ГОТОВЫЕ ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ**

1. ХАММУРАПИ

СИЛА: 0 ТАКТИКА: 2
КРЕАТИВ: 0 РЕФЛЕКСЫ: 0
ПЗ: 12/12 БРОНЯ: 1
РОЛЬ: ИКОНА
ЧЕРТЫ: МАСТЕР МАСКИРОВКИ, ТАКТИК
ИНВЕНТАРЬ:
ПИСТОЛЕТ (1К6 УРОНА)
БРОНЕЖИЛЕТ (БРОНЯ 1)
ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ

2. КРАСНЫЙ ЛИС

СИЛА: 0 ТАКТИКА: 0
КРЕАТИВ: 0 РЕФЛЕКСЫ: 1
ПЗ: 13/13 БРОНЯ: 1
РОЛЬ: МСТИТЕЛЬ
ЧЕРТЫ: КИБОРГ, ДУЭЛЯНТ
ИНВЕНТАРЬ:
ЭКЗОСКЕЛЕТ (БРОНЯ 1)
ЛУЧЕВАЯ КАТАНА (1К6+1 УРОНА)

15 МАРТА 1953

МЕМОРАНДУМ ДЛЯ: МИСТЕРА [redacted]
ДИРЕКТОРА ФЕДЕРАЛЬНОГО БЮРО РАССЛЕДОВАНИЙ

ОТ: ЛЕЙТЕНАНТА [redacted]
СЕКРЕТАРЯ ДЕПАРТАМЕНТА ОБОРОНЫ

ПРЕДМЕТ: ДАННЫЕ О СОЛДАТАХ "FIST" ВОВЛЕЧЕННЫХ В КРАЖУ ИНФОРМАЦИОННОГО ФАЙЛА № [redacted] [redacted]
ПРОЕКТА РАДУГА
КОДОВОЕ ИМЯ: **БОЛЬШЕ ПРИМЕРОВ ПЕРСОНАЖЕЙ**

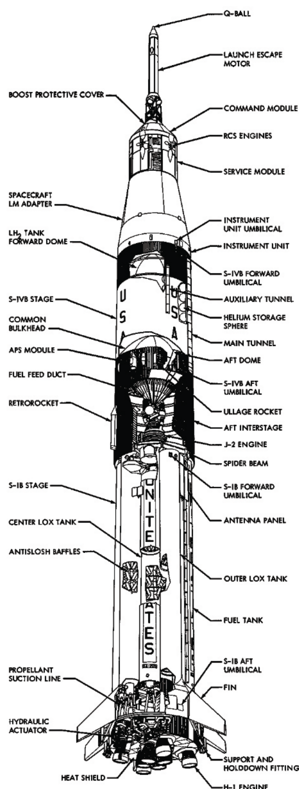
3. БУХАЯ МАРТЫШКА

СИЛА: 0 ТАКТИКА: 0
КРЕАТИВ: РЕФЛЕКСЫ: 1
ПЗ: 13/13 БРОНЯ: 0
РОЛЬ: ДИКАЯ КАРТА
ЧЕРТЫ: КАРАТЕ, БУЙНЫЙ
ИНВЕНТАРЬ:
БОКСЕРСКИЙ БИНТ (1К6+1 УРОНА)
БУТЫЛКА СПИРТНОГО (ЗАПАС 1 НА СЕССИЮ)

4. ДОКТОР ПРИЗРАК

СИЛА: 0 ТАКТИКА: 0
КРЕАТИВ: 0 РЕФЛЕКСЫ: 1
ПЗ: 14/14 БРОНЯ: 1
РОЛЬ: КРЕСТОНОСЕЦ
ЧЕРТЫ: МЕДИК, ПРОЕКЦИЯ
ИНВЕНТАРЬ:
КОМПЛЕКТ ПЕРВОЙ ПОМОЩИ (ЗАПАС 3 НА СЕССИЮ)
СТРУЯЩАЯСЯ ОДЕЖДА (БРОНЯ 1)

БРОСКИ КУБИКОВ



рискованные действия

когда вы делаете что-то рискованное, то есть любое действие, результат которого неясен, вы бросаете кости, чтобы узнать, что произойдет. вам не нужно бросать кости, когда персонаж может легко справиться с задачей, и не должны бросать кости, когда это что-то совершенно невозможное.

1. выберите атрибут

ведущий спросит вас, какой из ваших атрибутов вы используете или он может решить за вас, если ответ неясен. ведущий также расскажет вам о некоторых возможных результатах ваших действий, чтобы вы знали, с чем вам придется столкнуться.

БРОСЬТЕ +СИЛА для демонстрации силы, например, выбивания дверей, использования неуклюжего, мощного оружия или запугивания других.

БРОСЬТЕ +ТАКТИКА для интеллектуальных действий, таких как поддержание маскировки, взлом базы данных или управление механизмами.

БРОСЬТЕ +КРЕАТИВ для выражения воли, таких как убедительные речи, бесцеремонный блеф или психические манипуляции.

БРОСЬТЕ +РЕФЛЕКСЫ для ловких движений, таких как уклонение от пуль, использование высокоточного оружия или парирования атак противника.

2. бросьте кубики.

бросьте 2К6, сложите результат и добавьте атрибут, который вы используете. общая сумма определяет степень вашего успеха. что бы ни случилось, ведущий всегда рассказывает, как меняется ситуация. она никогда не остается прежней. Результаты бросков:

6 И МЕНЬШЕ: это провал. вы не делаете того, что задумали, все идет наперекосяк.

ОТ 7 ДО 9: это частичный успех. вы совершаете задуманное, но действие имеет свою цену, компромисс или осложнение.

10 ИЛИ БОЛЬШЕ: бросок удался на славу. вы делаете именно то, что хотели сделать, без какой-либо дополнительной головной боли.

ДВЕ ШЕСТЁРКИ: это критический успех! вы делаете именно то, что хотели сделать, с впечатляющим дополнительным бонусом.

ведущий никогда не должен бросать кости, это делают только игроки.

ведущий рассказывает о том, что должно произойти, и игроки бросают, чтобы избежать проблем или противостоять им.

правила применения силы

атака действует так же, как и любое другое рискованное действие. бросьте кости, чтобы увидеть преуспеете ли вы, и если это это так, нанесите урон, указанный для вашего оружия. если на вас нападают, бросьте кости, чтобы избежать, противостоять и т. п., и получите урон, если потерпите неудачу. если вы получаете урон, вычтите его из своих ПЗ. если вы получаете урон будучи облаченным в броню, вычитайте бонус брони из нанесенного урона. если ваш ПЗ падает до 0, вы мертвы. на войне нет спасбросков от смерти, дружище.

ХОД ИГРЫ

структура миссии

FIST кампании оформляются в виде серии миссий. иногда миссии вплетены в более масштабный или грандиозный заговор. в других случаях это просто разовая работа. время от времени миссия может быть не оплачиваемая или выполнена по личным причинам, например, для того, чтобы свести счеты с заклятым врагом или сделать что-то, что вы должны были сделать давным-давно.

персонажи игроков начинают каждую миссию в полном здравии со всеми предметами ограниченного использования.

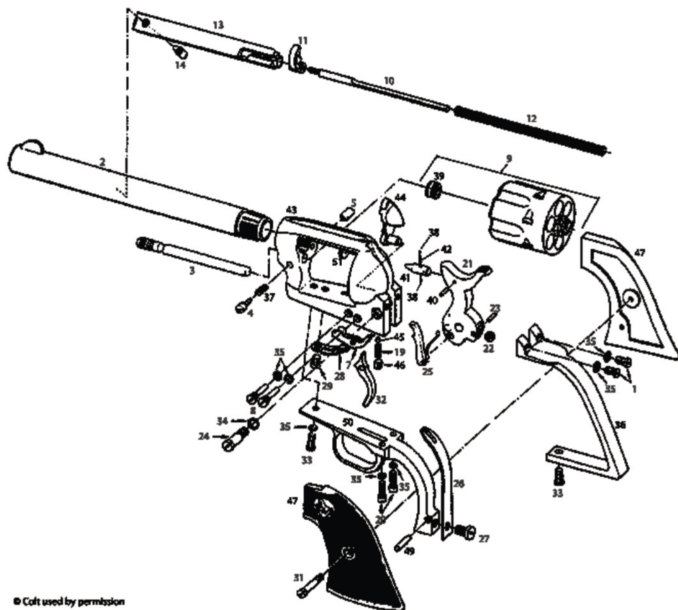
в FIST нет валютной системы, поэтому оплачиваемая работа—это всего лишь символичное вознаграждение. не ограничивайте выбор миссий, основываясь на том, хорошо оплачивается она или нет.

развитие персонажа

персонажи развиваются, когда они действуют в соответствии со своей ролью. например, КРЕСТОНОСЕЦ развивается, если он вел себя этично во время выполнения миссии.

если персонаж развивается, он может выбрать другую черту в начале следующей сессии и рассказать, как он приобрел эту черту, чтобы добавить деталей и лучше прочувствовать момент. например, игрок, выбравший черту ИЛЛЮЗИОНИСТ, мог объяснить, что он использовал резервуар сенсорной депривации для активации скрытых экстрасенсорных способностей или он создал рой голографических проекционных дронов, чтобы отдавать им приказы.

не забудьте пересчитать свои АТРИБУТЫ и МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ.



© Colt used by permission

РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

заметки о работе ведущего

вместо того чтобы играть наемника, вы создаете историю, окружение и персонажей с которыми будет взаимодействовать отряд. FIST функционирует как беседа между игроками и ведущим. вы описываете ситуацию, игроки отвечают реакцией и возможно, бросают кости, а вы в свою очередь отвечаете переменами в повествовании. у вас есть три принципа, которых вы должны придерживаться, пока ведете игру.

1. изобразите интригу холодной войны и паранормальный азарт

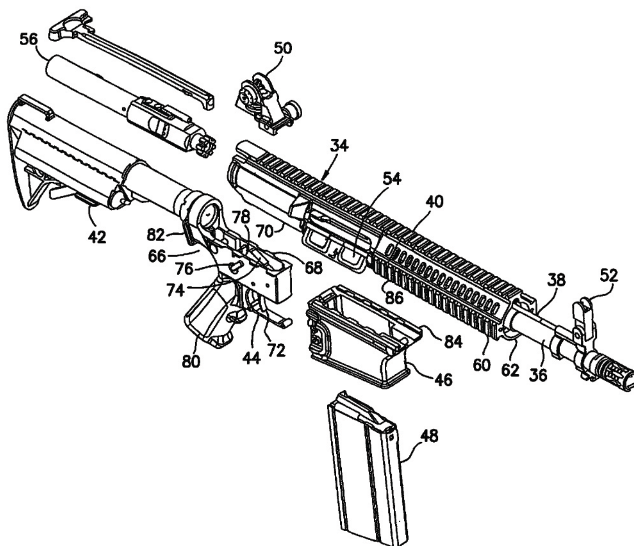
советский союз использует портал в другое измерение, чтобы получить преимущество перед западом. фармацевтическая корпорация выращивает споры, контролирующий сознание, чтобы продать их центральному разведывательному управлению в качестве биологического оружия. группа наемников разрабатывает монструозное роботизированное супероружие, чтобы продать его тому, кто больше заплатит. распаляйте фантазию своих игроков грандиозными заговорами и странными явлениями, выходящими за пределы научной мысли.

2. никогда не сбавляйте темп

всегда держите темп в повествовании, и никогда не прекращайте подталкивать игроков вперед. бросьте им вызов и всегда держите статус миссии в одном шаге от провала. будьте поклонником своих персонажей и создавайте для них возможности быть крутыми. прежде всего, следуйте принципу - веселье важнее правил.

3. играйте, чтобы узнать, что будет дальше

опишите события, которые вы хотите, чтобы игроки испытали, и людей, с которыми вы хотите, чтобы они взаимодействовали. обратите внимание на надвигающиеся опасности и их последствия, если их не остановить. затем посмотрите на все свои идеи через перекрестие прицела и будьте готовы импровизировать, основываясь на том, как кости и игроки управляют историей.



КАЧЕСТВО ПОВЕСТВОВАНИЯ

заметки о театре разума

игра в FIST- это рассказ увлекательной истории, а не создание точной симуляции вымышленной ситуации. есть несколько идей, которые следует иметь в виду, используя FIST, чтобы рассказать интересную историю.

1. реагируйте на кости

бросание костей-это ключевой механизм для продвижения истории. когда игрок проваливает бросок, это не просто означает, что он не получил того, чего хотел,—это возможность для ведущего продемонстрировать отрицательное последствие, которое все равно меняет ситуацию, позволяя персонажам “лететь вперед”. когда игрок преуспевает, должен появиться новый вызов, логически вытекающий из того, как его действия изменили ситуацию. Большую часть времени игроки будут выбрасывать частичные успехи, поэтому вы всегда должны думать о недостатках хороших планов, сладких победах с привкусом горечи и трудных компромиссах.

2. планируйте вокруг персонажей

многие игровые механики требуют, чтобы конкретные вымышленные ситуации функционировали верно и вы должны проектировать свои миссии так, чтобы они соответствовали этим механикам. если у вас есть персонаж ТЕЛЕКИНЕТИК, который контролирует воду, вероятно вам не следует проводить свои миссии в пустыне, если только это не сделает их более интересными и не вовлечет этого персонажа еще больше. если у вас есть персонаж, который исполняет роль ПАНКА, вы должны предоставить ему режим для демонтажа и угнетенный народ для борьбы за него. бросьте вызов своим игрокам, но дайте им широкие возможности блистать.

3. задавайте вопросы и используйте ответы

FIST недвусмысленно заявляет, что действие происходит во время холодной войны, персонажи являются частью легендарной группы наемников, а паранормальное одновременно реально и непосредственно актуально. все остальное остается на ваше усмотрение. вовлеките своих игроков в мир, позволив им воссоздать атмосферу вместе с вами.

в процессе создания персонажа некоторые вещи о мире могут быть определены естественным образом. кто-то, чей персонаж исполняет роль МСТИТЕЛЯ, определит, кто причинил ему зло, давая вам персонажа для использования в качестве повторяющегося на экране или закадрового злодея. кто-то, обладающий чертой ЧУЖОГО, вероятно, подробно расскажет о своем инопланетном виде, предоставив вам интересную новую фракцию для включения в качестве третьей стороны в определенные миссии. постоянно задавайте своим игрокам вопросы о мире, на которые их персонажи знали бы ответы, и используйте эти ответы при планировании специфики вашей следующей миссии.

4. справедливо оценивайте способности черт

некоторые черты в игре расплывчато определены или оставляют много места для того, чтобы сделать игру ломкой, слишком сильным персонажем. пусть ваши игроки делают классные вещи—если персонаж с чертой АКИМБО хочет одновременно владеть мечом и ракетницей, позвольте ему это, потому что это круто, но пусть все будет честно и для других игроков. и наоборот, не обманывайте игроков, чтобы они не были крутыми или сильными. пусть это будут легендарные наемники. если функции или границы черты неясны, последнее слово остается за вами, но никогда не бойтесь начинать диалог за столом. в веселом разговоре “что, если” нет недостатка.

СОЗДАНИЕ КОНТЕНТА

краткое справочное руководство по лудомеханике

FIST включает подготовленную миссию (стр. 13), но вы можете использовать это справочное руководство для создания собственного контента.

1. создание противников

для получения более специфичных дизайнов, попробуйте настроить эти шаблоны на основе брони и оружия, перечисленных в списке черт.

гражданские, животные (2ПЗ, БРОНЯ 0, урон 1К6)

солдаты, охранники (3ПЗ, БРОНЯ 1, урон 1К6)

тяжёлая пехота, гос. агенты (6ПЗ, БРОНЯ 1, урон 1К6+1)

сильные паранормальные сущности (8ПЗ, БРОНЯ 2, урон 1К6+2)

исполинские монстры (12ПЗ, БРОНЯ 3, урон 2К6)

2. создание оружия

полезно, если персонажи потеряют свое личное оружие и должны обзавестись новым на месте.

лёгкое оружие (пистолеты, ножи). Урон 1К6. маскируемое.

среднее оружие (винтовки, дробовики, мечи). Урон 1К6+1.

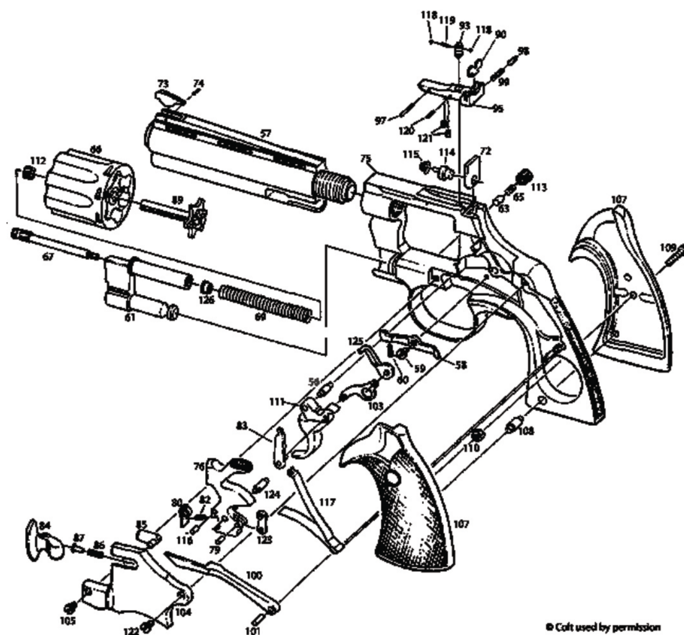
тяжёлое оружие (РПГ, пулемёт Гатлинга). Урон 1К6+2.

вот некоторые модификации, которые можно добавить к оружию, найденному на объекте или к личному оружию в качестве награды за продвижение:

бронебойные боеприпасы: полностью игнорируют БРОНЮ цели.

зажигательные боеприпасы: наносят дополнительные 2 урона тем, кто находится поблизости.

усыпляющие боеприпасы: лишают цель сознания опуская ее ПЗ до 0.



РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ФАЙЛ № [redacted]-[redacted]

КОМУ: ДИРЕКТОРУ [redacted]
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ – ЦИКЛОПЫ
ГЛОБАЛЬНОМУ ТЕНЕВОМУ ПРАВИТЕЛЬСТВУ

ОТ: [redacted]
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ОПЕРАЦИИ ЦИКЛОПЫ

ПРЕДМЕТ: ДАННЫЕ О ЧЛЕНАХ FIST
КОДОВОЕ ИМЯ: **"ЛИСТ ПЕРСОНАЖА"**

1. КОДОВОЕ ИМЯ:

2. АТРИБУТЫ:

СИЛА:	ТАКТИКА:
КРЕАТИВ:	РЕФЛЕКСЫ:
ПЗ: /	БРОНЯ:

3. РОЛЬ:

4. ЧЕРТЫ:

5. ИНВЕНТАРЬ:

21 МАЯ 1983

КОМУ: ДИРЕКТОРУ [redacted]
ЦЕНТРАЛЬНОГО РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО АГЕНСТВА
СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

ОТ: ДИРЕКТОРА [redacted]
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ЦИКЛОПЫ

ПРЕДМЕТ: НОВЫЕ РЕКРУТЫ FIST
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ФАЙЛ № [redacted]-[redacted]
КОДОВОЕ ИМЯ:
"ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ ТЕСТОВОЙ МИССИИ"

1.КОДОВОЕ ИМЯ: ХАЛБЕРД

2.АТРИБУТЫ:

СИЛА:1	ТАКТИКА:-2
КРЕАТИВ:0	РЕФЛЕКСЫ:-2
ПЗ:11/11	БРОНЯ:3

3.РОЛЬ: РАСКАИВАЮЩИЙСЯ

4.ЧЕРТЫ: БРОНИРОВАННЫЙ, БЕРСЕРК, ТЯЖЕЛОВЕС, ВЕТЕРАН

5.ИНВЕНТАРЬ:

СИЛОВАЯ БРОНЯ (2 БРОНЯ)

ПУЛЕМЁТ ГАТЛИНГА (1К6+2 УРОНА)

ДРОБОВИК (1К6+1 УРОНА)

Халберд ветеран Вьетнама, он был уволен в запас после инцидента [redacted], в результате его тело сплавилось с экспериментальной бронёй. Он практически неудержим, но в тоже время психически неустойчив, после полученной психологической травмы связанной с массовыми убийствами военнопленных.

21 МАЯ 1983

КОМУ: ДИРЕКТОРУ [redacted]
ЦЕНТРАЛЬНОГО РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО АГЕНСТВА
СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

ОТ: ДИРЕКТОРА [redacted]
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ЦИКЛОПЫ

ПРЕДМЕТ: НОВЫЕ РЕКРУТЫ FIST
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ФАЙЛ № [redacted]-[redacted]
КОДОВОЕ ИМЯ:
"ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ ТЕСТОВОЙ МИССИИ"

1.КОДОВОЕ ИМЯ: СЕРЫЙ МОЛОТ

2.АТРИБУТЫ:

СИЛА:1	ТАКТИКА:0
КРЕАТИВ:1	РЕФЛЕКСЫ:1
ПЗ:14/14	БРОНЯ:1

3.РОЛЬ: УЧЕНЫЙ

4.ЧЕРТЫ: ДОПРОС, ЛАЗУТЧИК, ЧУЖОЙ

5.ИНВЕНТАРЬ:

НОЖ (1К6 УРОНА)

КАМУФЛЯЖ (1 БРОНЯ)

ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ (1К6+1 УРОНА)

Мы подозреваем, что Серый Молот выжил при крушении, произошедшем близ [redacted] Нью Мексико, тринадцать лет назад.Похоже, что он занят сбором политических тайн. С ним чрезвычайно трудно установить визуальный контакт; будьте бдительны.

16 АВГУСТА 1983

КОМУ: [redacted]
КОМАНДУЮЩЕМУ ОФИЦЕРУ FIST

ОТ: [redacted]

ПРЕДМЕТ: СХЕМА МИССИИ [redacted]
КОДОВОЕ ИМЯ: **'ТЕСТОВАЯ МИССИЯ'**

1.ТАКТИКА

Контакт в Буркина-Фасо нанял FIST чтобы обследовать заброшенную фабрику на границе Ганы, котороя по его информации была захвачена и активизирована Французскими Колониальными силами. Очевидцы сообщают о странном сладковатом запахе распространившимся в округе и нескольких пропавших гражданских. FIST должны расследовать инцидент и если потребуется, нейтрализовать Французские Колониальные силы.

Игроки начинают за пределами фабрики, котороя окружена саванной являющейся отличным прикрытием. До наступления темноты еще несколько часов. На фабрику есть несколько возможных входов охраняемых СОЛДАТАМИ (3 ПЗ, БРОНЯ 1, 1К6 УРОНА), самым охраняемым из возможных входов является погрузочная площадка. С незаметным проникновением отлично справится Серый Молот, который имеет черту ЛАЗУТЧИК и найдет оптимальную точку входа для Халберда.

2.ШПИОНАЖ

Оказавшись внутри объекта, игроки обнаружат импровизированную лабораторию в которой англо-говорящие ученые обсуждают искусственного паразита поглощающего плоть, которым они планируют заразить население Буркина-Фасо, что позволит Франции с новой силой начать полномасштабную реколонизацию. Во время ДОПРОСА ученые сознаются, что работают на ЦИКЛОПОВ, разведывательное подразделение глобального теневого правительства (выполняет требования роли УЧЕНОГО для Молота). Игроки также могут найти импровизированную камеру в которой содержаться будущие подопытные и освободить их с помощью черты ТЯЖЕЛОВЕС (выполняет требования роли КАЮЩЕГОСЯ для Халберда). Также они могут найти погрузочную площадку, которая заполнена грузовиками загруженными стабильными образцами паразитов. Залы фабрики периодически патрулирует ТЯЖЕЛАЯ ПЕХОТА (3 ПЗ, БРОНЯ 2, 1К6+1 УРОНА).

3.ЭКШЕН

Когда игроки завершат свое обследование фабрики, они внезапно услышат крики доносящиеся с погрузочной площадки. Если они отправятся туда, они обнаружат Французских солдат потревоживших стабильный образец паразита и были обращены в ИЗВИВАЮЩУЮСЯ МАССУ ПЛОТИ (16 ПЗ, БРОНЯ 3, 2К6 УРООНА). Если игроки не отправятся на крики или предпочтут покинуть погрузочную площадку, они столкнутся с монстром, что бросится их преследовать по коридорам желая поглотить их. Битву с монстром облегчат черты Халберда - БРОНИРОВАННЫЙ, БЕРСЕРК и ВЕТЕРАН. Игроки могут заметить, что монстр не заинтересован в поглощении Серого Молота, все из-за черты ЧУЖОГО. Миссия выполнена когда игроки уничтожат, нейтрализуют или пленят монстра.

СПИСОК ЧЕРТ

АКИМБО: вы можете пользоваться любыми двумя видами оружия одновременно, но ваша точность снижается. Когда вы наносите урон, бросьте 2К6, используя более мощное оружие, и выберите более высокий результат.

- пистолет-пулемет х2 (1К6 урона), -1 на атаку

БРОНИРОВАННЫЙ: вы слиты с неповоротливой силовой броней, которую не можете снять. один раз за сессию вы можете полностью игнорировать полученный урон.

- силовая броня (БРОНЯ 2), -2 РЕФЛЕКСЫ

БЕРСЕРК: если вы броситесь в бой не взирая на опасность или предварительного планирования, ваша первая атака нанесет двойной урон.

- пулемет Гатлинга (1К6+2 урона), -2 ТАКТИКА

ШАРМ: вы всегда можете манипулировать кем—то другим, чтобы сделать то, что задумали, но вам придется принести жертву или поддерживать сложную ложь. ведущий скажет вам, как это сделать.

- боевой смокинг (БРОНЯ 1), +1 КРЕАТИВ

КОММАНДОС: вы получаете +1 к броскам урона во время боя с чрезвычайно крупным противником, но -2 урона, когда сражаетесь не в одиночку.

- гранатомет (1К6+2 урона), +1 СИЛА

КИБОРГ: вы обрели сверхчеловеческую ловкость. вы можете перебросить один кубик урона, наносимый или получаемый. один раз за бой.

- экзоскелет (БРОНЯ 1), +1 РЕФЛЕКСЫ

МАСТЕР МАСКИРОВКИ: вы можете маскироваться под кого угодно, пока у вас есть разумное количество времени на подготовку; однако ваше прикрытие будет раскрыто, если будете говорить, двигаться быстро или получите ранение, ведущий сообщит вам.

- бронежилет (БРОНЯ 1), +1 ТАКТИКА

ДРУИД: вы расцветаете на природе и чахнете в бою, истощенные кровопролитием и металлом. вы способны понять мысли животных и попросить их рассказать или сделать что-то для вас, хотя они не всегда будут подчиняться.

- лечебные травы (+1К6 ОЗ, запас 1), -2 Макс ОЗ

ДУЭЛЯНТ: вы берете +1 на все броски урона во время честного поединка с одним противником. вы берете еще +1 к броскам урона, если пытаетесь запугать, подразнить или соблазнить этого противника.

- лучевая катана (1К6+1 урон), +2 рукопашного урона

СПИСОК ЧЕРТ

ИСЧАДИЕ: вы используете амфетамины, чтобы усилить концентрацию. когда у вас в распоряжении пара секунд, вы можете принять несколько таблеток и получить +2 на следующий бросок ТАКТИКИ.

- склянка с препаратом (запас 1), -2 МАКС ОЗ

ХАКЕР: если у вас есть разумное количество времени на подготовку, вы можете попытаться получить контроль над любым компьютером или электронной машиной, совершив бросок +ТАКТИКА.

- энергетический напиток (+1К6 ОЗ, запас 1), +1 ТАКТИКА

ТЯЖЕЛОВЕС: вы с легкостью преодолеете большинство неодушевленных препятствий. если преграда действительно прочная, например твердый бетон или металл, это будет сложнее, ведущий объяснит как.

- дробовик (1К6+1 урона), +1 СИЛА

ГИПНОЗ: вы находитесь в постоянном состоянии самогипноза, который максимизирует вашу эффективность в бою, но подавляет рассудок. каждый раз, когда вы бросаете кости, вы можете перебросить один кубик. вы не можете говорить.

- питательная суспензия (+2К6 ОЗ, запас 1), -2 КРЕАТИВ

ИЛЛЮЗИЯ: вы можете попытаться манипулировать другим человеком, заставляя его галлюцинировать что угодно по вашему желанию, совершив бросок +КРЕАТИВ. чем выше результат тем более правдоподобную иллюзию вы создаете.

- кнут (1К6 урона), +1 КРЕАТИВ

ИМПРОВИЗАЦИЯ: один раз за сессию, воспользовавшись импровизированным оружием (что-то из обычных предметов), вы можете мгновенно убить одного врага.

- удавка гаротта (1К6 урона), +1 КРЕАТИВ

ДОПРОС: вы можете взять в удушающий захват ничего не подозревающего врага и задать ему один вопрос, на который он всегда ответит правдиво, прежде чем попытается освободиться.

- нож (1К6 урона), +1 СИЛА

КАРАТЕ: вы можете бесшумно оглушить любого противника, но он может шуметь или проснуться в неподходящий момент, ведущий вам сообщит.

- боксерский бинт (1К6 урона), +1 РЕФЛЕКС

БУЙНЫЙ: вы предпочитаете драться находясь подшофе. имея в распоряжении немного свободного времени, вы можете опрокинуть парочку шотов и получить +2 на следующий бросок СИЛЫ.

- бутылка ликера (ЗАПАС 1), -2 МАКС ПЗ

МЕДИК: имея достаточно времени, вы можете подлатать любого на 1К6 ПЗ.

- комплект первой помощи (запас 3 на сессию), +1 МАКС. ПЗ

СПИСОК ЧЕРТ

МУТАНТ: вы мутировали и больны. в начале каждой сессии вы должны отбросить одну черту, которая у вас уже есть, и вместо нее взять новую, пересчитав свои атрибуты и ПЗ.

- газовая граната (1К6+2, запас 1), -2 СИЛА

КУКЛОВОД: вы можете имплантировать команду в чей-то мозг, бросив кости +СИЛА. если вы преуспеете, у цели не будет другого выбора, кроме как следовать ей.

- кожаная сбруя с ремешками (1 БРОНЯ), +1 СИЛА

ПРОЕКЦИЯ: вы можете проецировать свой дух из своего тела, чтобы увидеть любое отдаленное место удаленно, пока ваше физическое тело находится где-то в полной безопасности. вы также можете обмануть смерть один раз за сеанс, оставив свое тело, но вы застрянете в форме духа, пока не получите медицинскую помощь.

- струящееся одеяние (1 БРОНЯ), +1 РЕФЛЕКС

ПИРОМАНЬЯК: вы обезображены ожогами покрывающими ваше тело. если поблизости есть что-то легковоспламеняющееся, вы всегда можете поджечь это.

- молотов (1К6+2 урона, запас 1), -2 МАКС ПЗ

МЕТКИЙ СТРЕЛОК: если вы назовете конкретную часть тела, предмет или компонент чего-то, который вы атакуете используя оружие дальнего боя, вы всегда будете поражать цель, отключая ее, а не нанося урон.

- револьвер (1К6+1 урона), +1 РЕФЛЕКС

ЛАЗУТЧИК: если вы будете сидеть тихо в хорошем укрытии, никто вас не увидит, пока вы не объявите о своем присутствии. вы также можете легко поместиться в небольшие контейнеры, такие как бочки и картонные коробки.

- маскхалат (1 БРОНЯ), +1 РЕФЛЕКС

КУРИЛЬЩИК: вы зависимы от никотина. когда у вас есть свободное время, можете успокоить свои нервы сигаретой и получить +2 к следующему броску РЕФЛЕКСА.

- пачка сигарет (запас 1), -2 МАКС ОЗ

ПОХИТИТЕЛЬ: вы инопланетянин, плохо манипулирующий технически мертвым человеческим телом. вы убиваете прикосновением. если вы один раз за сессию не потребите один человеческий мозг не раскрыв себя при этом, вы растаяте и умрете.

- высасывающие жизнь длань(2К6 урона), -2 МАКС ПЗ

СНАЙПЕР: если у вас есть время на подготовку, враг не знает о вашем присутствии, и вы остаетесь неподвижны, можете бросить 3К6, чтобы атаковать и выбрать две лучшие кости. если атака удастся, вы нанесете максимальный урон своим оружием.

- снайперская винтовка (1К6+1 урона),
+2 дистанционный урон

СПИСОК ЧЕРТ

ПОДДЕРЖКА: вы знаете секретные частоты и можете воспользоваться своим радио, чтобы получить любую вещь, которая будет доставлена вам со всей возможной скоростью. однако есть подвох, например, неудобное место выброски или ошибка с предметом. ведущий скажет вам, что именно не так.

- радио (запас 3), +1 ТАКТИКА

СИНТЕТИК: ты человекоподобный андроид. ваш позитронный мозг может производить тысячи вычислений в секунду. вы получаете урон 1к6 при воздействии воды.

- экспериментальный рейлган (1к6+2 урона), +1 ТАКТИКА

ТАКТИК: если вы объясняете отряду тщательно продуманный план действий, во время выполнения плана все результаты бросков частичного успеха засчитываются как полный успех, до тех пор, пока кто-то не провалит бросок, и в этот момент план катастрофически рушится.

- прибор ночного видения, +1 ТАКТИКА

ТЕЛЕКИНЕТИК: у вас есть телекинетический контроль над любым веществом по вашему выбору - это может быть что-то простое, как вода или металл, или что-то более эзотерическое, как кровь или мухи. у вас есть уникальный аксессуар, такой как маска или кулон, через который вы направляете свою силу. если этот психический усилитель поврежден или потерян, вы больше не телекинетик, пока не отремонтируете или не замените его.

- психический усилитель, +1 КРЕАТИВ

ПСИХОНАВТ: вы любитель галлюциногенов. когда у вас есть немного времени, чтобы расслабиться, вы можете закинуться колесами и расширить свое сознание, получив +2 к следующему броску КРЕАТИВА.

- таблетки кислоты (запас 1), -2 МАКС ПЗ

ВЕТЕРАН: всякий раз, когда вы входите в новую локацию, вы можете спросить ведущего, есть ли скрытая опасность, и получить честный ответ.

- штурмовая винтовка (1К6+1 урона), +1 БРОНЯ

ИНОЙ: вы не выглядите, не думаете и не ведете себя как человек. вы явно инопланетянин и не можете смешаться с группами людей.

- лазерный пистолет (1К6+1 урона), +1 КРЕАТИВ

СПИСОК ЧЕРТ ИЗ СЕКРЕТНЫХ ФАЙЛОВ ЦИКЛОПОВ - 01

АНИМУС: твой поцелуй дарует разум. один раз за сеанс вы можете поцеловать объект или животное, чтобы наделить его человеческим интеллектом и речью. те, кого вы “пробуждаете” таким образом, не обязаны воспринимать это положительно.

- Губная помада (+1 КРЕАТИВ когда используется), -1 СИЛА

ХУДОЖНИК: один раз за сеанс что-то, что вы рисуете, становится реальным.

- Заточенный карандаш (1К6 урона), +1 КРЕАТИВ

АТМОКИНЕЗ: вы всегда можете изменить погоду в пределах мили от вас. один раз за миссию вы можете сделать ее особенно экстремальной (торнадо, экстремальная жара, ледяные метели и т. д.).

- Молния в бутылке (1К6+2 урона, запас 1), -1 ТАКТИКА

БАРД: ваша музыка оказывает необъяснимое воздействие на тех, кто ее слышит. во время игры выберите один из следующих вариантов: ваши союзники имеют +1 на бросках, которые используют выбранный вами атрибут,
враги ошеломлены (их оружие наносит -1 урон) или один враг не может перестать танцевать.
у вас есть -1 на любые броски, сделанные во время исполнения музыки. вашим фирменным инструментом может быть все, что угодно.

- фирменный инструмент (1к6 урона), +1 КРЕАТИВ

СОРОКОНОЖКА: внутри вас живет червеобразный паразит. вы можете бросить +СИЛА и укусить цель. в случае успеха паразит получает власть над жертвой, начиная контролировать ее тело. затем паразит может путешествовать меж захваченных тел, создавая “цепочку”. для каждого тела, которое вы добавляете в цепочку, получите их ПЗ и любые специальные способности, которые у них есть, но получите кумулятивный штраф -1 на РЕФЛЕКСЫ. вы можете освободить тело исключив его из цепи в любое время; освобожденный быстро восстанавливает контроль.

- намордник (1 БРОНЯ), +1 СИЛА

ДЕТОНАТОР: вы можете взорваться. однажды. это убивает вас, превращает в фарш, разрушает близлежащие структуры и наносит 2К6 урона всем вокруг вас.

- костюм сапера(2 БРОНЯ), +1 СИЛА

ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ: вы сражаетесь коварными и бесчестными методами. когда вы обманываете врага, бросьте дважды на урон и используете более высокий результат. вы также получаете +1 к броскам атаки, которые нацелены на жертву горсти песка.

- горсть песка (запас 1), +1 ТАКТИКА

СПИСОК ЧЕРТ ИЗ СЕКРЕТНЫХ ФАЙЛОВ ЦИКЛОПОВ - 01

ГЕНИЙ: вы действительно умный. вы объязательно должны убедиться, что все остальные знают об этом. всякий раз, когда вы поправляете кого-то, особенно в чем-то педантичном (и вы действительно правы), исцелите 1 ПЗ.

- очки (вы слепы без них), +1 ТАКТИКА

ГОРЕЦ:убив **важного** персонажа, вы можете получить черту, но не связанный с ней бонус атрибута или предмет, основанный на каких-либо специальных способностях, которыми они могут обладать. ведущий решает, кто этот **важный** персонаж.

- фамильный клинок (1К6+1 урона), +1 СИЛА

ПОЛЫЙ: вы можете поместить в себя почти все, что угодно, и извлечь это через рот. особенно крупные объекты или существа наносят 1К6 урона, когда выходят.

- большая вилка (1К6 урона), +1 СИЛА

МИМИК: вы можете превращаться, но только в неодушевленные предметы. один раз за сеанс вы можете превратиться в один предмет размером не больше автомобиля. если вы превращаетесь в инструмент, машину и т. п., вы полностью функциональны и можете быть использованы как таковой другими.

- лаковое покрытие (+1К6 ПЗ в форме объекта), +2 МАКС ПЗ

МОНИТОР: в ваших глазах есть какая-то эстетическая странность. вы можете отсоединить глаза и управлять ими дистанционно; они способны плавать. вы всегда можете видеть через них, даже если они повреждены.

- сумка со стеклянными глазами, +1 ТАКТИКА

БОЛЕЗНЫЙ: у вас особые отношения со смертью. опишите, как и на что похожа смерть. если вы или другой персонаж умрете, вы можете призвать смерть на свою сторону. смерть даст вам задание или вызов и ограничение по времени, после чего мертвый персонаж будет исцелен на К6. если вы не выполните задание в течение указанного срока, персонаж умрет по настоящему.

- дарованная коса (1К6+2 урона), -2 МАКС ПЗ

НУАР: вы детектив старой школы. тех времен, когда улицы кишели преступностью, сигареты были в изобилии, а тяжелая работа что-то значила. вы получаете +1 на бросках, для которых произносите соответствующий монолог.

- тренч (1 БРОНЯ), +1 СИЛА

УБЕЖИЩЕ: у вас в голове есть счастливое место (теплая каюта, солнечное поле, спокойный пляж и т. п.), которое вы можете проявить физически. один раз за сессию вы можете бросить +КРЕАТИВ, чтобы транспортировать себя и до четырех других персонажей туда (в случае неудачи один человек перемещается в опасное место; ведущий сообщит куда). специфика отступления может быть изменена по желанию, отдых там лечит 1К6 ПЗ, вы или ваши гости могут покинуть это место в любое время.

- надежная камера (для воспоминаний!), +1 КРЕАТИВ

СПИСОК ЧЕРТ ИЗ СЕКРЕТНЫХ ФАЙЛОВ ЦИКЛОПОВ - 01

ПЕЧАТЬ: внутри вас заперто НЕЧТО УЖАСНОЕ (вы не знаете, что). ваше тело покрыто таинственными татуировками и шрамами. если вы умрете раньше назначенного времени (также неизвестного), сокрытое внутри вас вырвется в мир.

- обереги и талисманы (1 БРОНЯ), +1 РЕФЛЕКС

СКЕЛЕТОН: вы лишены плоти. объясни почему. вы имеете БРОНЮ 2 против колющего и режущего оружия, а так же +1 урон против дробящего оружия. если паши ПЗ упадут до 0, вы всегда можете вернуться с 1 ПЗ, разумеется если вас можно собрать заново.

- ребро (1К6 урона), -1 СИЛА

ПАУК: у вас есть много придатков (дополнительные руки, паукообразные ноги, щупальца и т. п.). когда вы пытаетесь схватить кого-то, бросьте дважды и выберите лучший результат.

- множество ножей (1к6+1 урона), +1 РЕФЛЕКС

СТАТНОСТЬ: вы сделаны из чего-то твердого (камень, металл, драгоценные камни и т. п.) Один раз за сессию вы можете отразить дальнюю атаку.

- крепкая оболочка (БРОНЯ 2), +1 СИЛА

ВОР: вы можете бросить +РЕФЛЕКС, чтобы телепортировать объект, который можете видеть, в свои руки. в случае неудачи в ваших руках оказывается что-то другое; ведущий скажет вам, что.

- невзрачный костюм (БРОНЯ 1), +1 РЕФЛЕКС

СПИСОК РОЛЕЙ

МСТИТЕЛЬ

опишите того, кто причинил вам зло, и что он сделал.

развивайтесь, если что-то, что вы сделали во время сессии приблизило вас к тому, чтобы отомстить, или вы победили кого-то, кто причиняет зло другим таким же образом.

ШАХМАТИСТ

опишите, что вы планируете делать с абсолютной властью.

развивайтесь, если что-то, что вы сделали, приблизило вас к обретению абсолютной власти над большой группой людей.

КРЕСТОНОСЕЦ

опишите нравственный идеал, который вам дорог и которого трудно достичь.

развивайтесь, если что-то, что вы делали во время сессии, соответствовало избранному этическому идеалу, даже если это усложняло вам жизнь.

ГЛАДИАТОР

опишите воина, которым вы восхищаетесь и стремитесь подражать.

развивайтесь, если вы сражались и победили сильного врага, используя только самую благородную тактику во время этой сессии.

ИКОНА

опишите, как вы хотите войти в историю.

развивайтесь, если что-то, что вы сделали во время сессии, приблизило вас к тому, чтобы стать всемирно известной легендой, или гарантировало, что группа людей никогда не забудет ваше имя.

ПАНК

опишите деспотичный режим, который навредил вам

развивайтесь, если что-то, что вы сделали во время сессии, помогло жестоко и решительно разбить этот режим или значимо помогло людям, которые также находятся под гнетом.

КАЮЩИЙСЯ

опишите постыдное и ужасное деяние из вашего прошлого.

развивайтесь, если что-то, что вы сделали во время сессии, компенсировало ваши грехи в значительной, значимой форме.

УЧЕНЫЙ

опишите эзотерический и неясный предмет, который вас больше всего интересует.

развивайтесь, если что-то, что вы сделали во разгадке секретов этого предмета.

ДИКАЯ КАРТА

опишите свой основной порок или источник удовольствия, такие как деньги, романтика или боль.

развивайтесь, если вы получили свою дозу во время сессии так, как никто, включая вас самих, не ожидал

КОНЕЦ ПЕРЕДАЧИ